

OS JOGOS NO COMPUTADOR

47

"DAN DARE III"

Após sucessivos títulos sem nenhum interesse, o rei dos microcomputadores de oito "bits" em Portugal, o ZX Spectrum, volta a brilhar e com um herói bem antigo.

"Dan Dare", um personagem das histórias de banda desenhada dos anos 50 marca o seu regresso aos videojogos pela terceira vez. Mas com gráficos mais coloridos, um repleto de efeitos e uma facilidade ímpar que faz de "Dan Dare III" um jogo para quase todas as idades, dos 7 aos 77 anos.

A história remonta aos argumentos preferidos da década de 50, com seres extraterrestres à mistura. Tudo começa com as sucessivas tentativas de "Mekon" para conquistar o planeta Terra.

"Mekon" é uma criatura verde e repugnante, de aspecto medonho. Já perdemos a conta das tentativas e métodos a que recorreu para invadir a Terra.

Na primeira vez "Mekon" optou pelo uso de armas poderosas. Na segunda e na terceira (esta preferiu usar os seus conhecimentos científicos para criar uma nova raça de seres capazes de dominar

os humanos.

Novamente somos a última esperança dos habitantes do planeta Terra e quando o dever chama... Dan Dare nunca olha para trás.

Em relação aos seus antecessores, este último título é bem mais simples.

Em cada nível há uma projecção holográfica do maléfico "Mekon". O nosso objectivo é destruir essa projecção a fim de apanharmos um cartão de acesso que nos facultará o uso de um teletransportador de níveis.

Mais fácil do que isto não é possível.

Nos níveis mais avançados a dificuldade é crescente pois os "aliens" são mais rápidos e, por vezes, temos que encontrar uma alavanca que permitirá abrir uma eventual porta.

Sómente no último nível é que encontramos o autêntico "Mekon" para uma batalha de morte (será mesmo???)

Tecnicamente "Dan Dare 3" vence e convence qualquer jogador exigente.

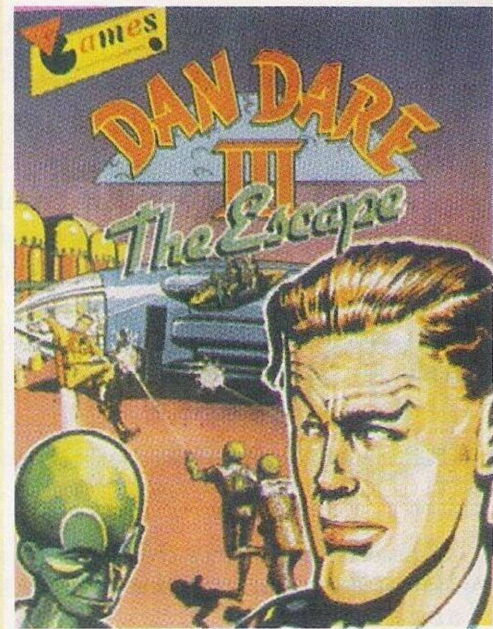
Os gráficos estão soberbos. A

primeira vez que os vi custou-me a acreditar que fossem no Spectrum. A cor dos bonecos, das explosões e dos tiros ficaram um espectáculo de cor, diria mesmo que estão comparáveis aos melhores jogos do Amiga e ST. No aspecto sonoro também não fica a dever nada, tem uma bela música, com efeitos surpreendentes.

Sempre que passamos de nível comandamos uma pequena nave espacial que tem de manter-se dentro de um corredor. É com estes pequenos extras que o jogo está constantemente a diversificar a acção. Assim, os jogadores nunca se aborrecem.

Podemos também adquirir material suplementar que nos ajudará a completar as missões, como as bombas saltitantes (flutuam pelo écran), vidas extras, laser mais potente, etc...

Há bastante tempo que não



aparecia um jogo tão bom e tão agradável de jogar.

É, sem dúvida, um dos títulos a adquirir antes que esgote.

Nome: "Dan Dare 3"

Género: Acção

Gráficos: 95%

Dificuldade: 30%

Som: 85%

Apreciação global: **Imprescindível**

PRÓXIMAS...

Com o mundial à porta, não param de sair novos jogos de futebol. A última aposta da Microstyle, uma marca recente que está a tentar ganhar audiência, é o "World Soccer". A julgar pelas fotografias, não se nota qualquer inovação, é que já existem tantos jogos de futebol, que este novo título corre o risco de passar despercebido.

Outro jogo de futebol é o "World Cup Soccer 90" da autoria da "Virgin", uma marca bem mais conhecida e com fortes apoios financeiros.

Este é melhor do que o anterior. Os gráficos são bastante variados com diversos ângulos de visão e acompanhamento por um som agradável.

Tudo indica que mesmo numa

autêntica maré de jogos de futebol, este título tenha boas hipóteses de sobreviver.

"Hammerfist" é um jogo que tem levado muitos elogios por parte das revistas britânicas. E não é

razão para menos.

É um jogo muito aliciante em que temos de completar uma missão (não me perguntem qual é porque ainda não descobri) e o curioso da história é que comandamos dois

personagens simultaneamente porque estão ambos presos ao mesmo corpo, uma rapariga ágil chamada "Metalisis" homem forte, tipo comando e "Rocky de nome "Hammerfist".

O nosso último destaque vai para o "Turrican" que tem feito um sucesso estrondoso, especialmente no Commodore 64.

Basicamente o jogo é de plataformas e de tiros nos binhos, ou seja, nada de original, mas é servido por uns gráficos extraordinários — como nunca antes tínhamos visto — e a jogabilidade torna "Turrican" num dos melhores jogos do ano.

Quem possuir o Commodore 64 não pode deixar escapar esta última maravilha em videojogos.



47

"POKES E DICAS"

Começamos a secção de "Pokes e Dicas" com algum material para o Commodore 64.

Para a introdução de "pokes neste computador basta escrever o endereço do "poke" seguido do "Sys" para o jogo continuar.

Commodore 64

"Action Biker" - Poke 19287,47: sys 13312

"Ancipital" - Poke 18679,173: sys 16384

"Attack of the Mutant Camels" - Poke 11639,255: sys 4096

"Back to Reality" - Poke 20109,173: Poke 27337,96: sys 16384

"Ball Blastra" - Poke 6108,173: sys 2560

"Barbarian 2" - Poke 35441,165: Poke 37742,165

"Big Mac" - Poke 4170,250: sys 19072

"Blasteroids" - Poke 11571,173: sys 25856

"BMX Sim" - Poke 13937,0: Poke 53277,255: Poke 53271,255: sys 4096

"Bomb Jack" - Poke 5056,173: sys 2238

"Bomb Jack 2" - Poke 7053,200: sys 39712

"Brain Storm" - Poke 14500,173: sys 16384

"Bravestarr" - Poke 14500,173: sys 7236

"Break Thru" - Poke 5647,3: sys 2560

"Buck Rogers" - Poke 33182,250: sys 32782

"Bug Blaster" - Poke 18760,234: sys 18360

"Buggy Boy" - Poke 39945,96: Poke 2048,32: Poke 2050,13: Poke 2049,104: sys 2048

"Cataball" - Poke 25132,96: sys 4096

"Cauldron 2" - Poke 33012,165: Poke 60983,165: sys 32777

"Cavellon" - Poke 25728,96: sys 11480

"Challenge of Gobots" - Poke 28798,80: sys 16384

"Chiller" - Poke 22957,173: sys 50758

"China Miner" - Poke 32776,0: sys 33127

"Chubby Gristle" - Poke 3613,73: sys 2994

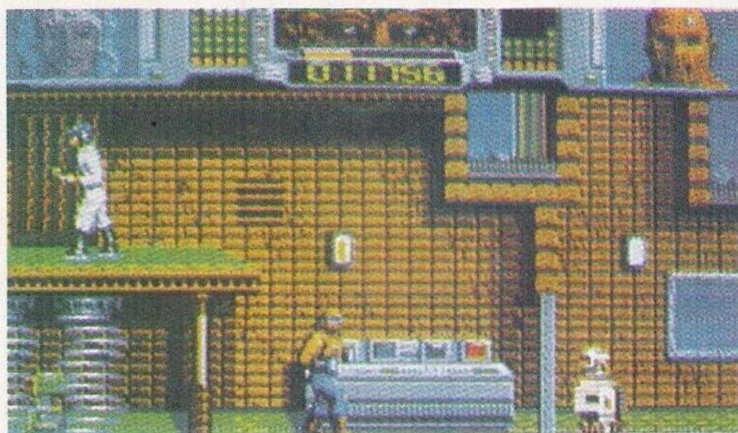
"Chukie Egg" - Poke 16851,255: sys 14848

"Chukie Egg 2" - Poke 24577,173: sys 18698

"Code Hunter" - Poke 8759,173: sys 4700

"Commando" - Poke 14631,0: Poke 2456,69: sys 2128

"Comic Bakery" - Poke



59582,127: sys 2304

"Curse of Sherwood" - Poke 6404,0: sys 17423

"Cibernoid" Escrever na tabela da pontuação "YXES"

"Cibernoid 2" Escrever na tabela da pontuação "YGRO"

"Cylu" - Poke 39409,173: sys 49152

"Dark Side" - Poke 26272,173: Poke 29005,173:

Poke 24891,173: Poke 24671,173: Poke 26193,173: Poke 29337,173: sys 36096

"Draconus" - Poke 5426,173: Poke 9926,173: sys 2058

"Dragon Ninja" - Poke 32890,173: sys 32768

"Dropzone" - Poke 2316,255: sys 1006

"Druid" - Poke 39271,255: sys 5120

Acabou-se o material referente ao Commodore 64 (mas para a próxima semana há mais).

Fiquemos com o habitual ZX Spectrum.

Para quem gosta de programar, temos hoje uma série de pequenas rotinas e "pokes" bastante úteis.

Todos eles foram enviados pelo **Pedro Silva** e funcionam, somente, no ZX Spectrum e compatíveis.

Apresentação de um texto:

10 Let Z\$="Giant Soft": Let X\$="Rotinas": Let A=10

20 For B=1 To 16

30 Print At A,B:Z\$:Print At A,B-1;" "

40 Print At A, 30-Len X\$-B:X\$:Print At A,30-B;" "

50 Beep 0,1,2

60 Next B

Outra maneira de apresentar um texto:

10 Let B\$="Rotinas GiantSoft"

20 For I=1 To Len B\$

30 Print B\$(I); " "; Chr\$ 8;

40 If B\$(I)<>" " Then Beep .10,0

50 Next I:Print " "; Chr\$ 8;

Agora uns "pokes também de extrema utilidade:

- Poke 23756,1 (muda a linha 0 para 1)

- Poke 23613,Peek 2313-2 (Anti Break)

- Poke 23570,16 (não aparece a mensagem a anunciar 'program' ou 'bites')

- Poke 23658,8 (activa maiúsculas)

- Poke 23658,0 (desactiva maiúsculas)

O programa que se segue permite-nos guardar um desenho na memória do computador e sempre que quisermos imprimi-lo no "écran" basta escrever Randomize Usr 6 e 4, seguido de 'Enter'.

10 Clear 5 e 4

20 For N=6e4 to 60011: Read A: Poke N,A:Next N

30 Data

33,80,195,17,0,64,1,0,27,237,176,201

40 Load " Code 5e6

50 Randomize Usr 6e4

Aproveitemos estes últimos momentos para publicar uns poucos "pokes" para jogos:

"Sanxion" - Poke 35028,0

"ATV Simulator" - Poke 60250,0

"Myth" - Poke 62045,0

"Tusker" - Poke 38630,0

"Afteroids" - para obter vidas infinitas premir 'SILYE' ou 'LYES'

"MR. Heli" - Poke 55827,255

"Batman the Movie" - Poke 540,67: Poke 54832,201: Poke 54708,0: Poke 54719,195

E por esta semana é tudo. O material, desta vez, foi enviado pelos leitores **Pedro Silva, Paulo Malheiro e World Soft.**

Continuem a enviar-nos "pokes" e especialmente mapas, para:

"Correio da Manhã"

"Os Jogos no Computador"

Rua Mouzinho da Silveira, 27

1200 Lisboa

SECÇÃO DO LEITOR

Lembram-se das edições passadas, em que vinhamos constantemente a pedir aos leitores que manifestassem algum interesse pela programação, pois o mundo dos computadores é muito mais do que simples jogos.

Chegámos até a receber um jogo e diversos utilitários. Mas isso já foi há muito tempo e nunca mais nos chegou qualquer notícia sobre programas portugueses.

Passados uns meses voltou ao ataque a febre (muito sã) da programação.

Só no espaço de uma semana recebemos cartas de três leitores interessados em publicar programas e uma aventura em português.

Dois dos leitores escreveram a dizer que estão a programar um jogo e gostavam de saber as condições possíveis que as casas comerciais possam oferecer.

Bem, isso é um bocado subjectivo, pois depende de cada loja. Mesmo que o jogo seja realmente bom, não vai ser posto logo à venda, pelo menos até os direitos de autor ficarem protegidos pela lei. O **Luís Miguel**, representante da "Computone" já está a dar os últimos retoques num jogo chamado "Vogsmen" no qual comandamos um lindíssimo Ferrari (há algum Ferrari que não o seja?) onde temos que abater diversos inimigos, desde helicópteros a pesados camiões. Quando o Luís acabar o jogo remete-nos uma cópia, cá estamos à espera.

O **Ricardo Perdigão** enviou-nos uma aventura feita por ele mesmo. Chama-se "Em Busca de Uma Nova Terra" mas a crítica só a iremos publicar na próxima edição. Passemos, de seguida, para outros assuntos, como a troca de jogos e programas por correspondência.

Ricardo Perdigão, Rua Dr. José Joaquim de Alemida, nº 41 B, 2775 Parede, Carcavelos.

Bruno Pinho, Urbanização do Laiado, Lote 15, 2860 Moita

Ricardo Hernandez, Lavandeira, 3840 Vagos, Aveiro

O Paulo Malheiros, possuidor de um Commodore 64, está interessado em entrar em contacto com outros possuidores do mesmo computador para trocar programas, jogos, ideias e, se possível, formar um clube de utilizadores do C64. Quem estiver interessado pode escrever para Paulo Malheiros, Rua Conde Vimioso 13-2º Esq., Santo António dos Cavalheiros, 2670 Loures, ou pode fazê-lo pelo Telef. (01) 988 24 23.